

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-273054

(43)Date of publication of application : 24.09.2002

(51)Int.Cl. A63F 13/10
G01S 5/14

(21)Application number : 2001-076621

(71)Applicant : NAMCO LTD
JGS:KK

(22)Date of filing : 16.03.2001

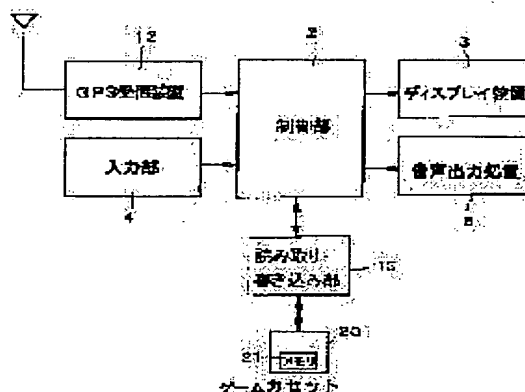
(72)Inventor : SHINODA TETSUYA
AOYAMA AKIHIRO

(54) GAME DEVICE USING POSITION DETECTOR AND STORAGE MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a new game device that allows easily participating in a stamp rally by using a portable game machine, and a storage medium.

SOLUTION: The game device has a control section 2 carrying out game computation on the basis of position information on a player from GPS, and the control section 2 has a means to judge whether or not data on the altitude and latitude in more than one previously specified positions and the altitude and latitude of the specified positions and the altitude and latitude based on the current position of the player from GPS are coincident.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

THIS PAGE BLANK (USPTO)



(19) 日本国特許庁 (J P) (22) 公開特許公報 (A)

(11) 特許公開公報番号
特開2002-273054
(P2002-273054A)
(43) 公開日 平成14年9月24日 (2002.9.24)

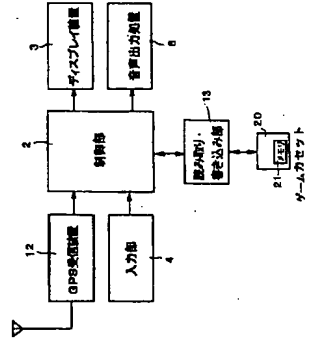
(6) IntCl. ⁷	F1
A63F 13/10	A63F (参)
G01S 5/14	2C001
	G01S 5/14
	5J062

審査請求 未請求 請求項の数 5 OL (全 6 頁)

(21) 出願番号	特開2001-7662(P2001-7662)
(22) 公開日	平成13年3月16日 (2001.3.16)
(71) 出願人	株式会社ナムコ 000134855 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 (71) 出願人 501108094 株式会社ジェー・シー・エス 静岡県富士市今泉100番地の1 (72) 発明者 藤田 敬也 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内 (74) 代理人 100063130 弁護士 伊藤 武久 (外1名)

(54) 【発明の名称】 位置検出装置を用いたゲーム装置および記憶媒体

(57) 【要約】
【課題】 携帯用のゲーム機を用いて気軽にスタンブラーに化参加することができるゲーム装置および記憶媒体を提供することである。
【解決手段】 GPSからのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なう制御部2を有し、制御部2が1個所以上の予め指定した位置における精度および精度に関するデータと、その指定した位置の精度および精度とGPSによるプレイヤーの現在位置に基づく精度とを一致したかを判定する手段とを有している。



(特許請求の範囲)
【請求項1】 位置検出装置を用いたゲーム装置において、

前記位置検出装置からのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、
該ゲーム演算部が、1個所以上の予め指定した位置における精度および精度に関するデータと、その指定した位置の精度および精度と前記位置検出装置によるプレイヤーの現在位置に基づく精度とが一致したかを判定する手段とを有していることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記判定手段が、プレイヤーの現在位置情報と照らし、プレイヤーが前記指定位置に達すると一致したとの判定を下すことを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記ゲーム演算部は、前記判定手段がプレイヤーの現在位置と前記指定位置とが一致したとの判定を下したとき、所定の画像を前記ゲーム機のディスプレイに表示することを特徴とする請求項1または2に記載のゲーム装置。

【請求項4】 前記所定の画像が、前記指定位置毎に異なる画像であることを特徴とする請求項3に記載のゲーム装置。

【請求項5】 位置検出装置を用いたゲーム装置の記憶媒体において、

1個所以上の予め指定した位置における精度および精度に関するデータと、各指定位置毎に設けられた所定の画像データと、前記指定位置の精度および精度と前記位置検出装置によりプレイヤーの現在位置に基づく精度とを一致したかを判定する手段のプログラムと、プレイヤーのゲーム結果を記憶する記憶部とを有すること

を特徴とする記憶媒体。

【発明の詳細な説明】
【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、位置検出装置を用いたゲーム装置および記憶媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 近年、ゲーム機は子供から大人まで楽しめるように、各種ジャンルのものが開発、販売されて普及している。ところが、何れもゲーム機において屋内でCRT等のディスプレイにゲーム内容を表示してプレイするものが殆どであり、体を動かしてプレイできるものも少なかった。

【0003】ところで、特開平10-216361号公報には携帯用のゲーム機にGPS受信機を接続して、GPS衛星からの信号(測位用電波)を受信し、現在位置情報をゲーム要求に取り入れた野外で遊ぶゲーム装置が提案されている。このゲーム装置では、ゲーム機を用いて野外で遊ぶという、従来のゲーム機の範囲を越えたまったく新しい形態によるものである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記公報に記載されたゲーム装置は装置上、5人以上揃わないと遊べず、さらにレフリー機を用いたり、各ゲーム機に送受信機を設けなければならないという等の制約があり、誰でも気軽に楽しめることが難しかった。

【0005】また、各駅毎にスタンブラーを用意して、すべてのスタンブラーを集めるスタンブラーと称される遊びのイベントがあるが、ゲーム機を用いてスタンブラーを行い得るものは今までなかった。

【0006】本発明は、上記した従来の事情に即し、携帯用のゲーム機を用いて気軽にスタンブラーに参加することができるゲーム装置および記憶媒体を提供することを課題としている。

【0007】

【課題を解決するための手段】 上記課題を解決するため、本発明は、位置検出装置を用いたゲーム装置において、前記位置検出装置からのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、該ゲーム演算部が、1個所以上の予め指定した位置における精度および精度に関するデータと、その指定した位置の精度および精度と前記位置検出装置によるプレイヤーの現在位置に基づく精度とを一致したかを判定する手段とを有していることを特徴としている。

【0008】なお、本発明のゲーム装置において、前記判定手段が、プレイヤーの現在位置情報と照らし、プレイヤーが前記指定位置に達すると一致したとの判定を下す、効果的である。

【0009】さらに、本発明のゲーム装置において、前記判定手段が、プレイヤーの操作による信号により前記プレイヤーの現在位置に基づく精度および精度と前記位置の精度および精度とを一致したかの判定を行なうと、効果的である。

【0010】さらにまた、本発明のゲーム装置において、前記ゲーム演算部は、前記判定手段による判定結果画像を表示すると、効果的である。また、上記課題を解決するため、本発明は、前記位置検出装置からのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部に取り込まれるための、1個所以上の予め指定した位置における精度および精度に関するデータと、その指定した位置の精度および精度と前記位置検出装置によりプレイヤーの現在位置に基づく精度とを一致したかを判定する手段とを有するプログラムとが記憶されていることを特徴としている。

【0011】

【発明の発明の形態】 以下、本発明の好ましい実施の形態を図面に基づいて説明する。図1は、本発明に係るゲーム装置を用いるゲーム機の外観図である。

【0012】図1において、符号1は液晶のディスプレイ、イ3、入力部としてのスイッチ4は付属する携帯用のゲーム機

ゲーム機1であって、本発明形態のゲーム機1はゲームカセットを装着することによって構成されている。図1は、このゲーム機1のゲームカセット1が装着された状態を示している。このゲーム機1は、筐体5に、位置検出装置としてのGPS受信装置10とGPSカセット10とが装着されており、このGPSカセット10は、可変式の記憶媒体としてのデータカセット20が装着されている。図1には、本発明形態のゲーム機1の構成要素が示されている。

【0014】データセット20には、1個以上の指定した位置における緯度および経度に関するデータが記憶されており、そして指定した位置の精度および経度とGPSによりプリアンクルの現在位置に基づくゆがみおよび経度と一致した位置の可変を判定する手段のプログラムが記憶されている。さらに、ゲームセット20には上記指定した位置毎に付けられた判定手段の判定結果の画像データが記憶されており、ゲーム結果を記録するメモリ21が設けられている。

【0015】本発明に係るゲーム装置は、ある軌道の上を駆動してスタンプを押していく、スタンプ機と称される遊具のイベントを、スタンプ機を代わってGPSで位置追跡11を装着した携帯用ゲーム機を用いて行うものである。この場合、上記ゲームカメラ20には、予め各駅の指定した場所の座標、経度が記憶されており、プレイヤーの現在位置が検出されると、スタンプに代わって指定位置毎に設けられた所定の画像を自動的にもしくはプレイヤーのスイッチ操作で得ることができる。さらに、プレイヤーの履歴がメモリ21に書き込まれる際に、ゲーム1のディスプレイ3には所定座標を得た後、ゲーム1のディスプレイ3に、一画面のように表示され、図3に示すように、スタンプの絵に代わる画像を得た、所定の場所を装飾してしたのである。

(10016) さらに、ゲームカセット200のメモリー2に1は図4に示すように、各駅の北緯・東経の順に、駅名、スタンブ、駅の歴史等の説明文字が記されている。但し、これらの情報はプレーヤーのその駅に行かなくては表示されない。

(10017) 次に、本英南形態のゲームの流れる図5のフローを用いて説明する。まず、GPSよりプレーヤーの現在位置を認識される位置情報を得ると(ステップ1)、スタンブのボイコンに米空軍が判断する(ステップ2)。

度、精度がポイントである指定位置の精度・精度と一致したか否かが判断される。プレーヤーがスタンプがポイントになること、スタンプとして所定位置にスタンプが自動的に入った場合はプレーヤーのスイッチ操作で得られるものと(ステップ3)、ゲームカセット200のメモリー21にその履歴が保存される。

(0018)なお、上記軌形形態において、指定位置を鉄道駅の駅で説明したが、指定位置は鉄道の駅に限らず、バス停留所、郵便局、チェーン店の店舗、その他種々の場所でもよいことができる。

(0019) である。上記変形形態では、位置検出装置と、位置検出装置を用いたが、位置検出装置としては、例えばPHSのようなセル状に設定された各領域内無線電話通信を行なうことのできる無線電話に通信のために送信する現在の位置に応じた領域指定情報から現在の位置を算出するものであっても良く、その具体的な一例を図6に示す。

【0202】図6において、制御部30にはゲームA制御部31、ゲームB制御部32及び位置データ制御部33を包含している。この制御部30は、通局のための無振動34、4、通局時の音声と処理する音声処理部35、ゲームA入力や通局のための入力を行なう入力部35、記憶部36、ゲーム等を表示する表示部37、習音音等発生する発音部38、習音情報により装置のなくとも一部を振動させる振動部39と接続されている。なお、上記制御部36にはゲームデータ40、地図データ41、通局データの42が格納されている。また、記憶部36にはゲームのセーブデータ等と照合するメモカードやゲームプログラムの格納されたセリット等の外部情報記憶媒体39が接続されて格納されているためである。

【0021】かかる構成のゲーム装置では、領域指定情報により、プレーヤーの位置の特定が可能であるが、プレーヤーの位置情報やプレーヤーの位置情報に対応する地図データ41はゲーム要素として利用される。

【0022】また、符号44は制御部30に接続された計時部であるが、計時部44からの時刻データもゾム要素として利用することが可能である（計時部44は制御部30にタイマー機能を用意しているものであれば省略することができ、）。

10023)ところで、PHS等の無線電話では、型別別符号には国外公衆用付加IDとして、一斉呼出エリア番号と付加IDが取付けられている。よって、着信側別符号が受信されたれば、一斉呼出エリア番号と付加IDが特定されるので、制御部30によって現在地番を算出することができ、そして、このようにして算出された現在位置情報により、ゲームデータに格納されたゲームプログラムにより、ゲームプレイがスタートし、ゲーム画面が表示される。

{0024}

【発明の効果】本発明によれば、位置検出装置からの信

[illegible]

いふことができる。

「四面の喧嘩を説明」

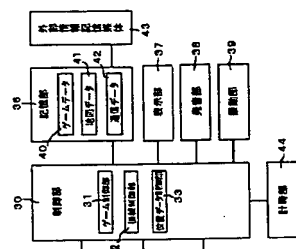
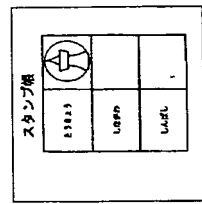
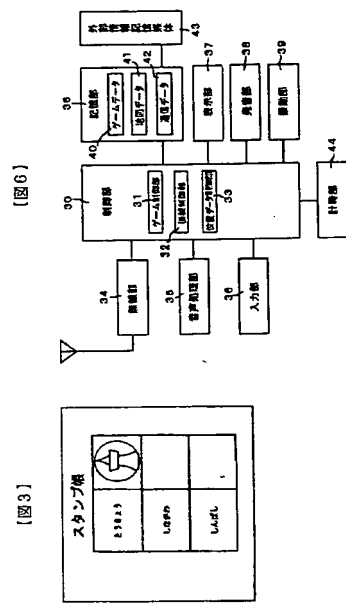
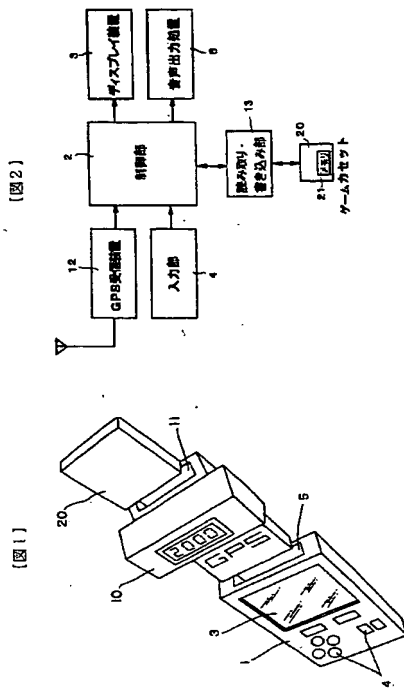
【図1】本発明に係るゲーム装置の一実施形態を示す外

現図である。





【図2】そのゲーム装置の構成をブロック図である。

【図3】ブレイ時にけるディスプレイの表示例を示す説

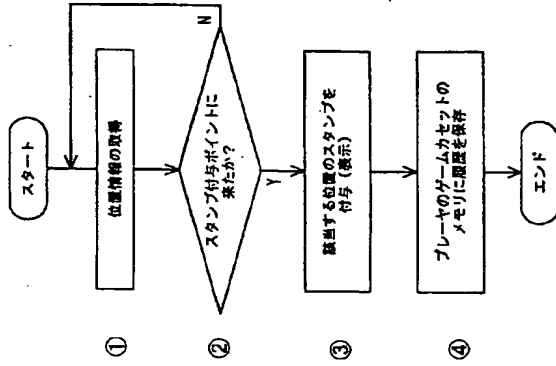
明瞭である。



【図4】

北緯〇〇度	東経〇〇度	駅名	スタンプ	図5に 明記〇〇等に
北緯〇〇度	東経〇〇度	とうきよう		
北緯〇〇度	東経〇〇度	しながわ		
北緯〇〇度	東経〇〇度	しんばし		
北緯〇〇度	東経〇〇度			
北緯〇〇度	東経〇〇度		-----	

【図5】



フロントページの続き

(72)発明者 青山 明宏
静岡県富士市今泉700番地の1 ジャスコ
株式会社内

Fターム(参考) 2C001 AM17 RM04 RM05 RM07 CA02
CB01 CB04 CB08 CC03 CC08
DA06
SJ062 BB05 CC07 HH04

THIS PAGE BLANK (USPTO)